特別とじこみふろく

ピッカピカの32P

スーパーマリオブラザーズ 全32面マップ

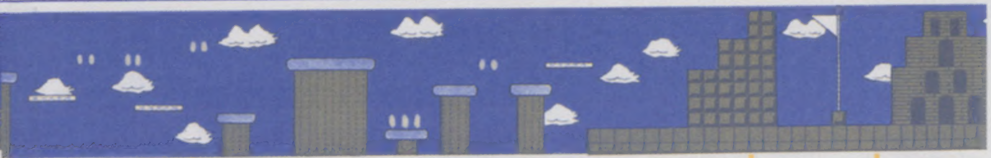
その傾向と必勝法

12ページからのつづきだヨ





このゲームの必勝法はマップをおぼえることだ。このふろくをよく読んで、しっかり頭に入れよう。以下のマップはほとんど全部を出しているが、一部ひみつの面やキャラクタは書き入れていない。自分でもさがす努力をしてみようね。

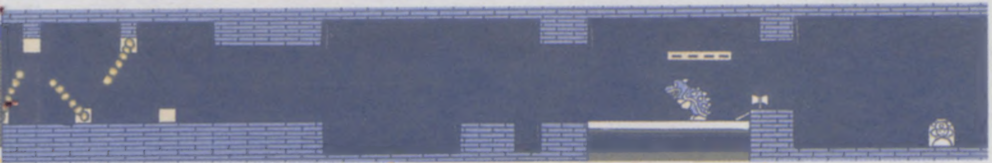


で下の段でじっくりと待っていたほうがいいと思うよ。

このエリア最大の難所が左右に動く鉄骨だ。すばやくジャンプでとおりぬけてしまうか、左の鉄骨の上でタイミングを見はからって待とう。2つの鉄骨が接近したときに、思いっきりジャンプをすればまずだいじょうぶだ。これから先のエリアを考えれば、これくらいのトコロで怖がっていてはダメだぞ!!

カメたちの数も少なく落ち着いていけばさほど難しくはない。コインも豊富なおトク面だ。カメたちをふんづけるタイミングなどを練習したり、ウォーミングアップをしながら次のエリアへ進んでしまおう。

もちろん、エリアの最後の旗のポールでは、助走をつけてジャンプして、たか〜〜〜いボーナス点をいただいちゃうのを忘れずにネ！



まり怖くはない。むしろそのあとの広い通路のほうがムズかしいぞ。

床を中心に回転するファイアバー、こいつを乗り越えるにはとにかく思いっきりジャンプするしかないんだ。マリオは、バーが床に垂直になったときよりも高くジャンプできるから、ジャンプする場所さえ間違わなければ楽勝だよ。そこを過ぎたあたりから、クッパの吐く炎が飛んでくるぞ。

大きなくぼみと小さなくぼみを越えたらいよいよクッパとの戦いだ。ファイアマリオのときはファイアボールでやっつければいいが、それ以外のマリオのときはクッパのジャンプするタイミングを見はからってクッパをとびこえ、一番奥のハンマーまでいくようにしよう。ジャンプしているスキに下をかけぬけるのもいいぞ。ワールド8までの基本パターンをよくマスターしておこうね。

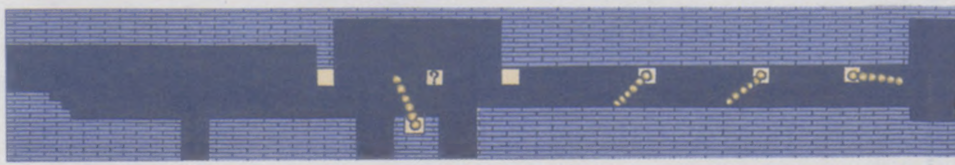
1-3 ガケがいっぱい！の だんだん面は慎重に



ワールド1-1と1-2でだいたいのコントロール感覚をつかめたかな？　このエリアはいままでのようなたいらなコースじゃなくって、だんだんに地面の高さが違っているぞ。だから、ジャンプを何度もしなくちゃいけないし、へたにスピードをつけすぎちゃうと下へ落っこっちゃうから要注意だ。

はじめに3つならんでいるコインのところでは、ノコノコが1匹ウロウロしているが、下に落ちてはこないので、マリオからはなれる方向へ進んでいるときにうまくけとばしてしまおう。少し進むとクリボーが2匹出てくるが、クリボーたちはノコノコと違って下に落ちてくるの

1-4 初のクッパとの戦いをキミはどうするか

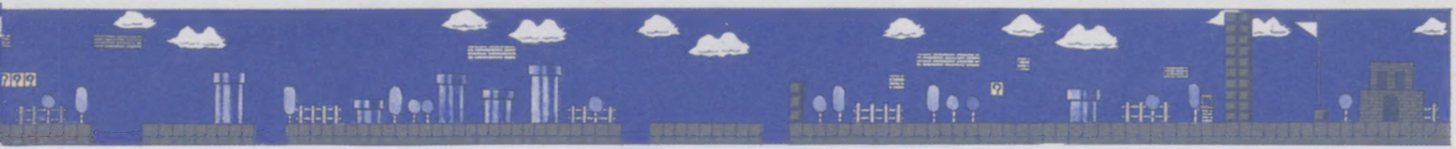


いよいよワールド1のお城に潜入だ。気味の悪いBGMが流れているが、勇気を出して突入しよう。

このエリアには、奥で捕えられているキノピオを見はるクッパ以外にはカメー族は出現しない。しかし油断は禁物だぞ。マリオの前には、炎の池とファイアバーという障害が待ち受けているのだ。

炎の池にかこまれた最初のファイアバーをよけるためには、？ブロックの上に逃げるのが有効だ。慣れてきたらⒷボタンで加速してイッキにポンポーンととびこえてしまおう。

細長い通路の3連ファイアバーは、回転の周期をよおく計って通りぬければあ



気にパワーアップするべし。

ここまでうまくできてもゆだんしちゃダメだ。地面のすきまがけっこう広くあいているから、タイミングを合わせてジャンプしよう。ちょっと飛べそうもないなァと思ったら、少しもどって助走をつけてみるといいと思うよ。

一番最後のブロックはちょっと背が高すぎるネ。これはその前にあるジャンプ台を利用するとのぼれるんだ。ジャンプ台にマリオが乗ったら、バネがのびてるときにⒶボタンを押して飛びあがり、すかさず方向ボタンで操作しよう。初めはタイミングを合わせるのがムズカシイかもしれないな。





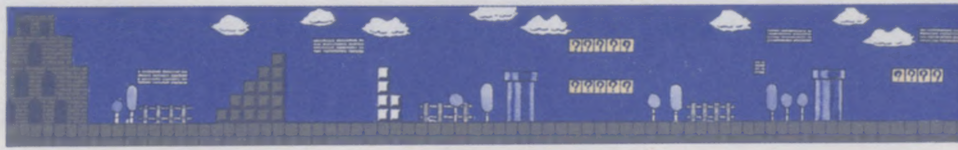
ないとどんどん下にすい込まれちゃうから注意。コインにこだわって長くいるとアウトになるぞ。

プクプクは進めば進むほどいっぱい出てくるんだ。どうしても逃げられそうもなかったらサンゴのかげにかくれて、ちょっとやりすごすといいよ。プクプクが通りすぎたらすかさずサンゴをこえて、進もう。岩の間をくぐって土管に入れば、海中から脱出できるぞ。

地上に出たらすぐ土管からブロックへ移らないとパックンフラワーにかまれちゃうから気をつけろ。ブロックをポンポン上がったら、ポールの一番高い所に飛べるようにⒷボタンを使ってジャンプだ。



2-1 コインいっぱいのわくわくエリアだ！



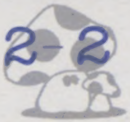
お城をぬけて少し走ると頭の上にブロックが3つならんでるね。ここのまん中をたたくとパワーアップキノコが出てくるヨ。ただし、右側のだんだんになっているブロックの上からクリボーがおりてくるから、うまくかわして取ること。

だんだんのブロックをこえるとノコノコが2匹いるんだけど、踏んだあとに両側のブロックにはねかえって来るから、ファイアマリオじゃないときは、ジャンプして先に進もうネ。

ここには?ブロックが10個もあるから全部たたいてしっかりコインを取っちゃおう。とくに左下のはファイアフラワーが出るブロックだから、必ずたたいてー





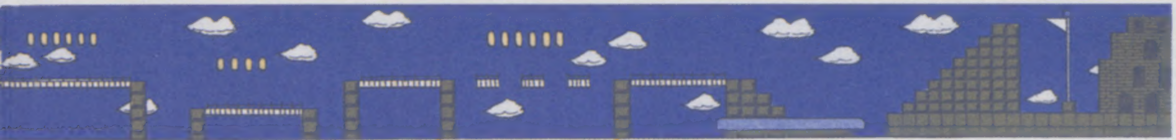


2-2 初挑戦！マリオをたくみに泳がせろ！

この2-2は、なんと海の中だぞ！

Ⓐボタンを押せばマリオは上昇して、手をはなすとスーッと下に下がるんだ。前のエリアより操作はむずかしいかもしれない。

海中で出現する敵キャラは、ゲッソーとプクプクだ。両方ともマリオめがけて泳いで来るからファイアマリオのときは攻撃すること。もし、小さいマリオのままだったら、一番下までおりて岩の上を歩くといいよ。なぜかゲッソーにぶつからないですむんだ。下に岩がなくて、コインのある場所ではⒶボタンを押してい





れば、敵はお腹を上にしたまんま、あわれに下に落ちていくのだ。

先に進んでいくと橋がすごく狭くなっている所があるね。コインを取ろうと思って力いっぱいジャンプすると、勢いあまってすき間に落ちちゃうから要注意！

ポンポンとリズムにのって通りすぎるか、1個ずつ慎重にストップして進んで行くとうまくいくと思うよ。

方向ボタンをたくみに切り替えて飛びこそう。このエリアがラクラク出来るようになれば、キミのジャンプテクニックもなかなかのものってわけだ。

これから先のワールドに進むことを考えたらいい練習面になるね。



上下する鉄骨に注目！　幅はせまいし動きが速いから、ためらわないで一気に飛び移ろう。

鉄骨をクリアしたらすぐにブロックから移動すること。クッパの出す炎がねらっているからね。ボーッと立っているとあっという間にやられちゃうぞ。

途中のコインを取るとすぐにブロックが高くなっていて、その間に炎の池があるね。実はこのエリアでの最大の難所はここなんだ。なるべくブロックの上に長くいないで、タイミングよくジャンプして進まないと、クッパの炎に焼かれてしまうぞ。少しさわっただけでもアウトになるから気をつけよう。

いよいよクッパの近くまでやって来ると、炎の出かたはもっとすさまじくなるぞ。そしたらブロックがひっこんでる所にかくれて、炎のスピードとタイミングをはかるのもいいかもしれないよ。



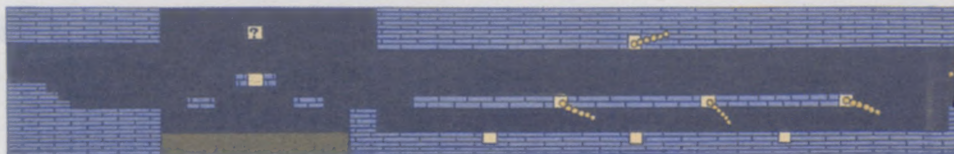
2-3 この2-3はジャンプテクで勝負だヨ

この2-3では、橋がマリオの通り道になっていて、正直言ってすごく怖いぞ。橋の上にはコインがいっぱいあるけどつい気を取られていると危険なんだ。

ここでの敵キャラは海の中と同じでプクプクがたっくさん出現するよ。立ちどまってタイミングをはかっていて、急にやっつけられちゃうってこともあるから気をつけて進もう。プクプクをたおすためには、ファイアボールをぶつけるか、プクプクより高くジャンプして上にのっからなきゃダメだよ。

うまくプクプクにのっかることができ

2-4 バブルをかわしてクッパと対決だ！



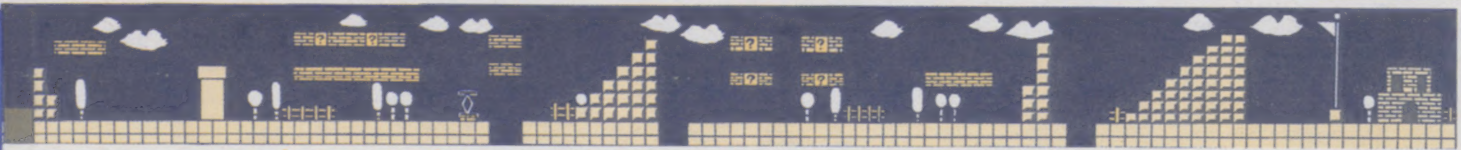
やっとワールド2の最終ステージに来たからって、安心してちゃいけない。

スタートしてすぐのブロックはスーパーマリオがやっと1人立てるくらいの幅しかないから、飛び移るのが大変なんだ。おまけにこのエリアでは、炎の池からバブルが出てくるから用心してかかろう。

バブルはファイアボールでもやっつけられないから、ひっこんだスキにジャンプで逃げるしか手がないね。

空中に浮かんでいる?ブロックをたたくと、パワーアップキノコが出てくるから、ジャンプで取るかブロックの右はしで待っていよう。

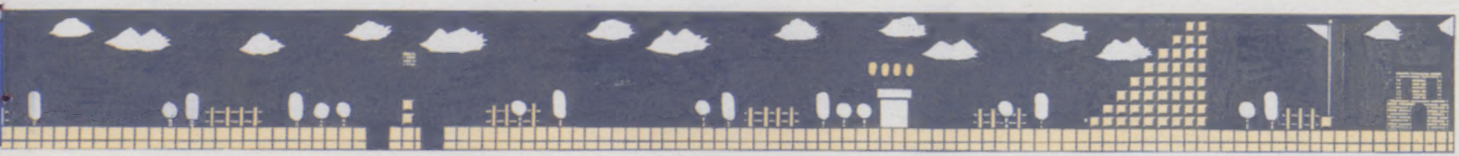
ブロックの直線コースを通り抜けたら、



ファイアマリオになっていてもなかなか難しいのが、このハンマーブロスだ。ハンマーの飛んでこない土管の左側で待って、ブロックの上の段に2匹がいったらⒷボタンで加速しながら通りぬけよう。

ハンマーブロスとの戦いはとても不利なのだが、うまく下にまわりこめたらジャンプでひっくりかえしてもいい。しかしくれぐれももう1匹のハンマーブロスのハンマーにあたらないように。

ノコノコ（ミドリ）はブロック2段のところまで近づいたらジャンプでとびこえてもいいし、下の段に降りてきたところを踏みつけてもいいぞ。ただしけとばすときは左側へけらないとやられるよ。

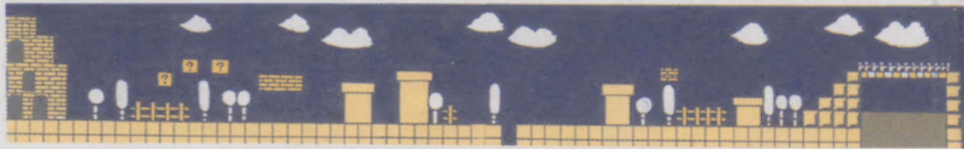


あわてるな！　あわてるマリオはやられるゾ。ブロックの高いところからのジャンプよりも1度下へ降りてジャンプしたほうがいい。とにかく落ちついてプレイすればそれだけ先へ行けるってわけ。

このあたりには地面の落とし穴がない。つまり敵をけとばすタイミングさえつかんでおけば非常にかんたんなのだ。ここはひとつ、敵をやっつけるタイミングやジャンプの感覚を覚えるための練習エリアにしよう。とにかく、おもいっきり敵をやっつけられるのですごく楽しいエリアである。こんなところでまごまごしているようではダメだぞ。ファイアマリオで3-2は終りだい。



3-1 ちょっと危険だから逃げまわってしまう



ワールド3が始まるとすぐに、パタパタ（ミドリ）が出てくる。ファイアボールを投げることができれば別に怖いことはないのだがマリオやスーパーマリオのときはちょっとあぶない。そこで上にある3つのブロックを使おう。このブロックを落ちないようにわたっていくのだ。パタパタ（ミドリ）のジャンプ力もこのブロックまではとどかないので一番の安全策といえるだろう。

ノコノコ（ミドリ）は土管にはさまれているので、へたに踏んで蹴ってしまうとはねかえってきてやられてしまう。こいつは無視して、上のブロックを使ってささっと通りすぎていこう。



3-2 おもいっきり得点をいただきますのだよ



ファイアボールでスコココンと敵をやっつけてもいいけど、すごい点数がはいる方法もあるのだ。ノコノコ（ミドリ）を十分ひきつけておいて右側へ蹴る。そしてノコノコ（ミドリ）が画面からはみ出さないようにⒷボタンを押しながらついていこう。どんどん敵がやられていくんだ。それにつれて点数もどんどん…。

でも画面から見えなくなるとダメだし最後は、はねかえってくるので難しいゾ。

さてこのノコノコ（ミドリ）も踏むのはいいが、蹴ってしまうとやっかいだ。すなおに上にジャンプ、でよけていってもいいし意味ありげなブロックに何か隠されていないのか調べてもいいだろう。



うちに飛びうつっていこう。
　片方が下にさがればもう片方が上がっていく。この鉄骨もあまり長い間は乗っていることができないのだ。マップをよく見て他の鉄骨との位置関係をしっかりつかもう。そうすればどの程度鉄骨がさがったときに、もう片方の鉄骨に飛びのればいいかわかるはずだ。鉄骨が近づいた時にとびうつろう。タイミングとしては、トントントンとジャンプをくり返せばわりとうまくいくようだ。
　これも同じタイミングで飛びうつってもいいのだが旗のポールの高い地点にいくのがむずかしい。せいぜいⒷボタンで助走をつけて800点だろう。鉄骨の両方の差がマリオの飛びうつれるぎりぎりになったところでⒷボタンを押しながらジャンプをしそのまま加速をつけて旗のポールへ飛びうつろう。旗の点数は高いのでやってみる価値があるぞ。



　手前の2つは下にあるファイアバーを追っかけるかんじで通りぬけられる。3つめのは上のファイアバーを見ながらⒶボタンでジャンプして飛びこえていくかんじで通りぬけられるのだ。
　そのあとは、バブルがいじわるするけどファイアバーはない。少しは楽かな？と思うと大まちがい。大魔王クッパの吹く炎はここまで届くのだ。あわてずに1つずつ飛びこえた方がいいのだ。
　鉄骨に飛びのればわりと楽に大魔王クッパをやりすごせるのだが、上のブロックがじゃまだ。大魔王クッパの炎をよけながらブロックをこわしていくのは、なかなかめんどうだ。すぐにやられてしまう。あとに残された道は1つしかない。そう大魔王クッパが飛びあがっている間に下をくぐりぬけていくのだ。Ⓑボタンを押しながら大魔王クッパが飛びあがるのを待とう。

3-3 そしてマリオはバランスの感覚をつかむ



まず上の鉄骨にのりなるべく右にスクロールしないうちに下の鉄骨へ降り、鉄骨が右へ移動するときに左をちょっと押して落ちる。そして下の2個の金貨をとるんだ。次に鉄骨にぶつからないように気をつけて飛ぼう。下の鉄骨が見えていれば左へ飛んで上にのることができる。こうすれば上の金貨も下の金貨もとることができるのだ。下にある鉄骨が画面の左端に見えるようにしておくのがコツだぞ。

鉄骨が左右に動いていない、ということはもしかすると下に動くのでは？　そう、実はマリオが乗ってる間下に落ちていくのだ。鉄骨が下に落ちてしまわない

3-4 トントン拍子にいくのがたいせつなんだ



はじめのファイバーはすべて右回りだが、3ヵ所もあるのですばやく通りぬけないとやられてしまう。1度渡りかけたら立ちどまらずに飛びこえていこう。途中で考えているひまはないぞ。バブルが出たすぐ後に一番手前のファイアバーが下にあったらすかさずジャンプ。

タイミングがずれてしまうとⒶボタンを押してるのに落ちていっちゃうのでとてもむずかしいのだ。

ここのファイアバーは下にあるほうの動きに注目!!　手前の2つは右回りで、最後の3つめは逆に左回りだ。よけかたがちょっと違うことを忘れずに、同じつもりで通りぬけようとすると失敗する。





オが立つと同時にパイポがふってくるから注意すること。

もう少し進むと、パイポとトゲゾーはドンドン増えてくるんだ。トゲゾーを踏むとマリオはやられちゃうから、ファイアマリオじゃないときは素直にジャンプして逃げよう。

エリアの最後に近づいてくると、地面の間がこきざみに開いている所があるね。このへんは敵キャラの落ちて来るタイミングに合わせて飛ぼう。ブロックで止まるとパイポにやられてしまう。敵キャラは最後のブロックの3段目からは追ってこないヨ。なんとかがんばってたどり着こうね。





ク→天井の順番に飛んでみるといい。そうすればマリオはずーっと天井を走って、パックンフラワーで悩まされることもなくなるんだ。天井を走って上下2段の鉄骨の所に来たら、ブロックか地面に着地して慎重に進もう。

だんだんに3段階になっている土管の場所では、土管のすぐ前で止まって上に乗らないとパックンフラワーが口を開けて待っている。

コインがならんでいる所ではちゃっかりかせいでしまおう。コインを取ったらブロックの最上段でストップすること。うっかり下に落ちちゃうと最後の土管をクリアできないってことになっちゃうよ。



4-1 空飛ぶ敵キャラVSマリオジャンプテク！

ワールド4の最初のエリアではキミの反射神経がポイントになるぞ。ここでつまずくようじゃまだまだってことかな。

最初の土管をうまく越えられても、ホッとしているヒマはないんだ。ここで初登場のジュゲムっていう敵キャラがマリオをねらっているからね。ジュゲムは空を飛行するんだけど、なんとこいつはマリオといっしょに進んでいくんだ。オマケにトゲゾーのタマゴ・パイポを落としてくるから、上を見ながらプレイしないとすぐやられちゃうよ。とくに1列に3段重なったブロックの所では、上にマリ





4-2 天井を走り抜けて土管をかわそう！

最初の地面のすきまをクリアしたら、すぐにブロックに囲まれているコインを取ってしまおう。そのあとは、コインの上にあるブロックの右はしをたたこう。パワーアップキャラが出現するぞ。ここでパワーをつけないと、いきなり歩いてくる3匹のクリボーに負けちゃうよ。

?のブロックがならんでいるネ。しっかりコインをかせいで、3列目のまん中をたたくこと。ここでもパワーアップキャラが出てくるんだ。それを取ったら上下に動く鉄骨にうまく乗っかろう。ちょっと腕に自信があったら、鉄骨→ブロッ

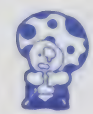


鉄骨がシーソーみたいにつながってる所がいっぱいあるけど、これがこのエリアのポイントなんだ。左側の鉄骨に飛び乗ったらすぐに右側へ飛び移ろう。ボヤッとして立ったままでいると鉄骨がはずれて下に落ちちゃうよ。

シーソー鉄骨をクリアするためには、もう1つ注意することがある。左側の鉄骨に乗るとドンドン下がっていって、それと同時に右側の鉄骨は上に登っていくんだ。だからギリギリのタイミングで飛ぼうと思っても、すでに右の鉄骨にはとどかないってこともありうるぞ。

右と左がバランスよく並んだところを見はからって移動していくことが大切だね。無事に最後の上下に動く鉄骨の前まで来たら、この鉄骨をうまく利用しちゃおう。鉄骨が下になったら飛び乗って、上まで登ったらジャンプでポールのてっぺんにつかまろう。高得点が取れるよ。





ブロックの上に乗ったら、すき間に落ちないように注意しながら、慎重に進もう。ファイアバーの回転をかわしたら、ブロックが切れている所に出るね。次の上下のブロックの間をぬけたら、ポンポンジャンプをしながら4個目のブロックを通って一番下へおりること。この順番で進まないと、やっぱり同じ場所を回るハメになってしまうのだ。このとおりにできたら、あとはファイアバーにさわらないように走っていけば、クッパの所に出る。正直いって1回でクリアするのはキビシイんだけど、何度かやってみて道順さえ覚えてしまえば、こっちのものだ。あきらめないでね！

4-3 シーソー鉄骨はバランスを見てクリア！



ちょっとマリオをうまく操作するのが難しくなってきたけど、キミは無事にここまで来ることができたかな？

ここは、ワールド4の中では一番短いんだ。でもマップを見るとわかるけど、空中でマリオを動かさなきゃいけない所ばかりだね。スピードを出しすぎても危ないし、もたもたしてるとTIME・UPになることもあるから、心して始めるよーに。

コインが5個ならんでいるこのエリアのだんだん面は、普通にジャンプしてもなかなかクリアすることがむずかしい。コインを取ったら1度止まって、Ⓑボタンを押しながら飛び移ろう。

4-4 あれれ？同じ道から先に進めないゾ！？



苦労したかいあって、やっとワールド4の最後のエリアに突入した。お城の中はあいかわらずバブルやファイアバーでいっぱいなんだけど、ここまで来たらもうクリアするっきゃないね！

初めはブロックがちょっと狭くなっているけど、前のエリアまでのテクニックで行ける。そして2個目のブロックの上に立ったら、必ず上に飛び乗らなくっちゃいけないんだ。下におりてゲームしているとわかるんだけど、このエリアは永久ループになっていて、下を走っても何度も同じ所に出てしまうんだ！ 同じ場所をぐるぐる回ってTIME・UPでオシマイってことになりかねないぞ。



りに目いっぱいころがして点を取ろう。

まんなかの、カギみたいな形のブロックをクリアしたら、新たな敵キャラが来るから注意！　キラーといって大砲から発射される弾丸みたいなやつなんだ。こいつはファイアマリオでもやっつけられないんだ。ただ、わりとゆっくり平行に飛んでくるから上に乗ればだいじょうぶ。大砲は全部で3台あるから、ノコノコやクリボーに気を取られすぎないように。

最後の大砲を越えて階段状のブロックのてっぺんに来たら、ポールと同じ高さのブロックに飛び移ったほうがいいよ。そこからなら苦労しないでハタを真上からおろせるんだ。



やったら面クリアはむずかしいよ。

もう1匹は?ブロックが横に5個ならんでいる所に立っているんだ。敵の上に乗るか下にもぐってブロックをたたくといいよ。

ブロックがたてに3個ならんでいる所に来たら上で少し待とう。下をメットが3匹ウロウロしているよ。メットをやっつけたら、隣のブロックの右はじをたたこう。ここでもパワーアップキャラが飛び出すぞ。最後の土管はパックンフラワーがしょっちゅう上がってくるから、その前に1個だけあるブロックから上を通ってしまおう。あとははばの狭い階段ブロックを確実にクリアしよう。

5-1 新たな敵キャラ・キラーはしつこいぞ



もう全ワールドの半分はクリアできたから、だいぶ操作はうまくなったよね。はばの狭いブロックもパックンフラワーもあまり気にならなくなったんじゃないかな？　その調子でワールド5も征服してしまおう！

この5-1はブロックのはばもまずまずの広さだし、土管の数も少ないんだ。でもそのかわり別の障害が待ってるぞ。一番ショックなことは、なんとここにはコインが1個もないってことだ。こうなったらもうひたすら敵キャラをたおして、すぐ次のエリアに進むことを考えようね。

マップの半分ぐらいまではやたらノコノコが出てくるから、コインがないかわ

5-2 メットとハンマーブロスの総攻撃だ！



お城を出て階段状のブロックのはしまで来たら、すぐ下をノコノコが歩いているから確実に仕止めよう。そうしないと隣のジャンプ台に乗るときに苦労するよ。

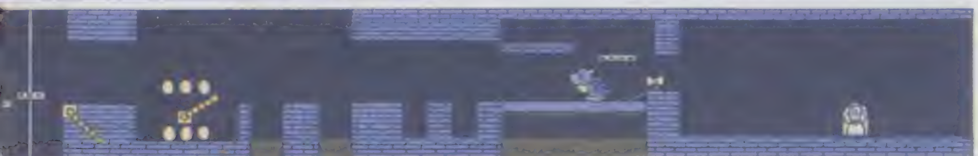
ジャンプ台で飛ぶと平行になっている2つのブロックの上に着くね。そうしたら1段下のブロックにうまく乗って、右はしをたたくのを忘れずに。パワーアップキャラが出るよ。それを取ったら、ハンマーブロスが出てくるよ。ハンマーブロスはハンマーをジャンプしながら投げてくるから、タイミングを見てマリオをジャンプさせないと、必ずやられてしまう。ハンマーブロスはふたごの兄弟だから、もう1匹でてくる。ここでやられち



ーっと飛びっぱなしで攻めて来るのだ。

最初の鉄骨が左右に動くから、それに乗ってキラーをかわそう。コインを4個取って、ジャンプを連続して次の鉄骨になんとかたどりつくこと。ここにも空中にコインが2個ずつあるけど、鉄骨から落ちちゃったら今までの努力はパーになってしまう。自信がなかったら先に進むことを考えた方がいいと思うよ。

やっとこのエリアのおしまいが近くなってきたね。下の段のコイン3個はキラーの上に乗るのと同時ぐらいに取れるから安心だ。あとはジャンプして空中にある最後の2個のコインを取れば、パーフェクト。やっとだんだんブロックに近づいて来たぞ。タイミングを見はからって左右に動く鉄骨に乗り、ブロックに一番接近する位置に来たら飛び移ろう。あとはブロックの最上段からBボタンを押しながらジャンプして、ハタをおろそう。



決だ。やっとここまで来ても、次の長い列になってるブロックには、なんと8本もファイアバーが回っている。だからこの辺を走るには、小さいマリオの方がラクに行けそうだ。もちろんファイアバーの回転はみんなちがっているから注意しなくちゃね。

まん中にある鉄骨は上下に動くし、はばが狭い。両隣りには1本ずつファイアバーもあって、難関だ。コインが6個ある所まで来たら次のブロックとブロックの間に落ちないように。下からはバブルがねらってくるから、少しスピードをおとしてブロックの上で1度止まってから次に飛び移ると、成功の確率は高いよ。

クッパの近くに来るにしたがって、炎の攻撃が激しくなるぞ。危険だなぁと思ったら、ブロックとブロックのすき間にすかさずマリオをかくそう。あとはクッパの上の鉄骨に乗ればもう大丈夫だ。

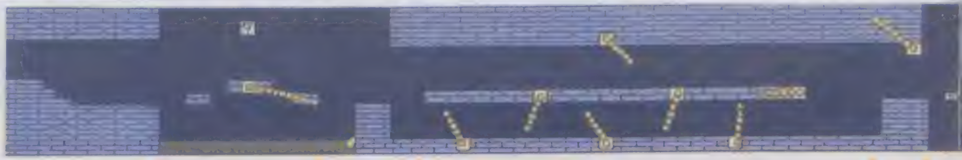
5-3 コインを取るか!? キラーをかわすか!?



この5-3は、今までのだんだん面の応用編だ。あちこちにすき間が開いているし敵キャラもたくさん出現するよ。ここに来るまでにパワーアップしてファイアマリオになっていればいいけど、スーパーマリオまでだったら慎重にプレイしよう。

とりあえず初めの3つのコインをいただいちゃおう。そこからポンッと飛びおりてもう1個、また上に登って、おもいっきりジャンプすればあと2個は確実に取れるね。そこまで来られたらまず第1関門は突破だ。この辺まで進むとキラーの存在が気になってくる。実はこのエリアに出るキラーは、大砲がないくせにず

5-4 お城の中はファイアバーでいっぱいだ!



いよいよワールド5のラストエリアだ。ここに来るまでがけっこうムズかしかったから、小さいマリオになってるかもしれないな。でもこのエリアは小さい方がトクな場所もあるんだ。

まず初めのブロックに注目しよう。どう考えてもメチャクチャ狭いよね。おまけにまん中にあるファイアーバは、今までになかった長さだ。ひょっとしたら大きいマリオの2倍ぐらいありそうだね。

このファイアバーをクリアする方法は、タイミングをはかるしかないぞ。上にある?のブロックに乗ってもダメ。?のブロックをたたいたりしたいけど、とりあえずうまくジャンプして逃げることが先



4-1と違って、とにかく階段ブロックが多いので、トゲゾーをよけるのがかなり難しくなっているんだ。上って下りて、上って下りてと、地獄の階段とでも呼びたくなってしまうね。

エリアの後半に入ると、ふたたびパワーアップターゲットが出るブロックがある。土管のつぎに出てくる階段が終ったところのブロックのどれかだ。

ファイアマリオならば、ファイアでトゲゾーをやっつけて、かなりスコアがかせげるけれども、それ以外のマリオで、この面を乗り切るには、かなりのテクニックが必要だと言えるんじゃないだろうか。





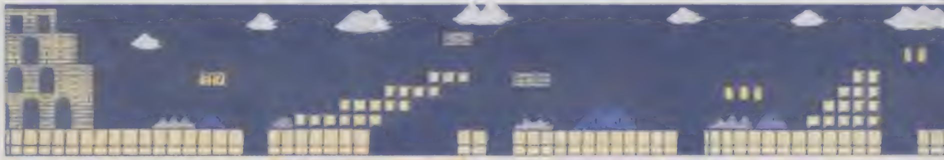
スーパーマリオのときに、ここのメットにやられてしまったら、すぐに上のブロックをパンチしてパワーアップターゲットをいただくようにしよう。

しばらく行くと、たくさんブロックがならんでいるところがあるが、このあたりのブロックからは、スター以外なにも出てこないのでパンチしてもムダなだけなのだ。むしろ土管から出るパックンフラワーを無視するための足場として使っていったほうがいいと思うよ。

ファイアマリオになっていてもパックンフラワーはやっつけにくいから、あまり無理せずに進めたほうがいいぞ。急がば上を通れ！　という感じかな。



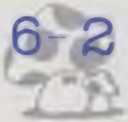
6-1 ジュゲムにトゲゾーと穴の3障害面だぞ



いよいよ難しくなってきたが、キミは無事にここまでこれたかナ？　このエリアでは、今までにまして穴が多いので十分に気をつけて旅を続けてくれたまえ。

空からはまた、あのにっくきジュゲムが攻撃をしかけてくるぞ。最初のゆるい階段のてっぺんのところにあるブロックにはパワーアップターゲットが隠れているんだけれど、ジュゲムの投げたトゲゾーが前からおそってくるのをジャンプでよけなくちゃいけないし、だからといってヘタにジャンプをすればパイポにあたっちゃうしで、けっこう大変なのダ。そのうえ階段の先には、穴が待っていたりでまたまた大変！





6-2 土管とパックンフラワーだらけの地上面

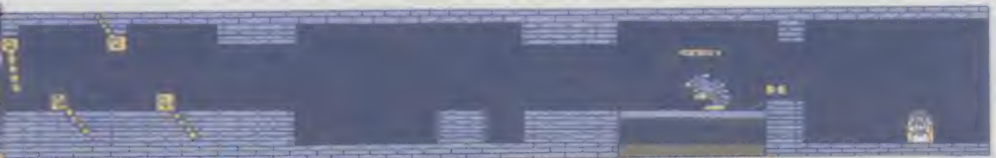
マップを見るだけでビックリ！のエリアがこの6-2だ。とにかくやたらめったらに土管が多い。しかもそれぞれの土管の間隔は狭いし、その狭い中にカメがいたりするのだから。もちろん、パックンフラワーも、ビシバシ登場するぞ。

まずはじめの難関が土管にはさまれたノコノコ、パタパタ、そしてメットだ。三者三様（三カメ三様？）それぞれに性格の違ったカメたちを、うまくやっつけていかなくてはならない。とくにメットにはファイアボールがきかないので、ふみつけてやっつけるしかないのだ。もし



　4-3と同じような、ヒモでつながった鉄骨を越えると、ドカン！という音とともにキラーが飛んでくるゾ。その中でまた、ジャンプ台をつかうという高等テクニックが必要となってくるのだ。安全策をとって、下を通っていくのもいいが、こちらもかなり間隔が広くなっているので少しでも力を抜くと、まっさかさまに落ちてしまうヨ。高くおもいっきり飛んじゃおう！

　ゴール前の4つの鉄骨は、マリオが乗ったとたんに下にさがっちゃうイジのワル〜いヤツだ。立ちどまっちゃうともう、次の鉄骨に飛び移れなくなってしまうから、リズムに乗って越えてしまおうじゃないか。ただし、あいかわらずキミを狙ってくるキラーには気をつけてネ！　ここまで来てゲームオーバーじゃ、悲しくなっちゃうどころじゃないもん。度胸を決めて、さァいったいったァ!!



かも知れない。広いところに出てからもそうだけれど、バーとバーとの間隔もせまくなってきているので、今までのようにダ――ッと走りぬけようとはしない方がいいヨ。

　さて問題なのはクッパだ。このワールドからのクッパは、炎だけでなく、ハンマーまで使って攻撃をしかけてくるんだ。今までのように上の鉄骨に乗っても、ハンマーにあたってやられてしまうので、ファイアマリオの場合は、ファイアボールでやっつけるようにしよう。

　小さいままのマリオのときは、クッパの下をかけぬけるのがやはりいいだろうが、スーパーマリオのときはそれができないから、とにかくジャンプするしかない。もしハンマーがクッパに触れてしまっても、マリオが点滅している間にハンマーを取ってしまって、クッパを池に落としてしまおう！



6-3 史上最難関だんだん面に耐えられるか？



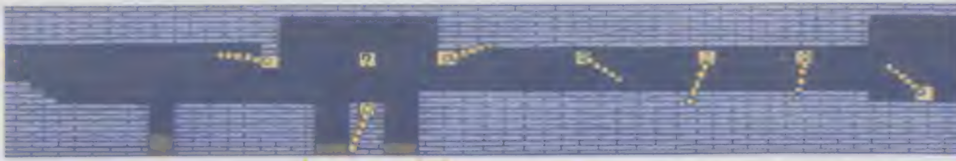
32面中、最後のだんだん面だ。いっそう段差が激しくなっているのがわかってもらえるかな？ 動く鉄骨も、5-3と同様にワールド4のものより小さくなっている。オーバーランには気をつけて！

いちばんはしの、上下に動く鉄骨は、とび乗ったらじっくりとジャンプして、コインがとれる位置になるまで待ってから次のところに移るくらいの余裕が欲しいネ。

さて、そこを越えるとなんとジャンプ台がおいてある。ここでAボタンを使ったハイジャンプをしないと、先のほうへ進むのがやっかいになってくるので、必ず上を通るようにしたいな。



6-4 クッパがさらに手強くなってきたのだ！



かなりむずかしいエリアの続いたワールド6だけに、このエリアは楽に感じるかも知れないね。今まで通ってきた各ワールドのエリア4と、あまり変わっていないんだ。

やっぱり問題になるのは炎の池にかこまれたところを通り抜ける方法だと思う。けれどここまで進みぬいて来たキミなら、キミなりの必勝法をあみだしているかもネ。ただ、両側の池から吹き上げるバブルは、そのタイミングがかなり速くなっているのをよく覚えておいてね。

通路もかなりせまくなっているので、スーパーマリオだとファイアバーにあたらずに通りぬけるのはかなりむずかしい



息つくヒマもなく攻撃してくるのがふたごのハンマーブロスだ。ファイアボールでやっつけるか、ふんづけちゃうか、あるいは下からパンチでつきあげちゃうかだけれど、やっぱりそう簡単にはいかないから、最上段に飛び乗って、いちもくさんに逃げてしまうのが一番の安全策と言えるかもネ。

最後の方のジャンプ台の上にある、高いブロックにもパワーアップターゲットがかくされているヨ！　こいつをいただいちゃって、あとはイッキにゴールまでいっちゃおう！　あ、そうそう、最後にメットが出てくるから、こいつは気をつけてね。





Ⓐボタンで泳ぐという両ボタンのコントロールをするのは、プロ級のテクニックなのだ。とくに穴にすいこまれちゃうところなんかではかなりの熟練が必要となるぞ。

小さいマリオのときは海底を歩くのが安全だ。慣れてきたキミは、コインを全部取れるように努力してみよう。

しかけや障害のない面だけに、純粋なマリオのコントロールテクニックがかなり要求されるぞ。練習に練習を重ねて、テクニックをみがきぬいてからチャレンジしよう。海をラクチンで越えられるようになればキミのコントローラさばきも超一流だと言えるだろう。

7-1 大砲ドンドン!!キラーがマリオに迫るぞ



このあたりになるとかなり攻撃がはげしくなってくる。だいいち、画面中に出現する敵の数が多くなってくるんだ。

7-1エリアには、とにかく大砲が多い。しかも今までのように1つずつでなく、左右から飛んできたり、2段に重なっていたりと、とにかくタチが悪いのだ。

いきなり最初から3つの大砲とパタパタの攻撃でかなりとまどうことと思うけれど、ここは運を天にまかせてパタパタをやっつけるしかないゾ。やっつけたらすぐに2段重ねの大砲の上に乗って、上のブロックに隠れているパワーアップターゲットをとっちゃうのがいいだろう。

キラーが出なくなったなと思ったら、





7-2 マップが同じでもクリアはたいへんだよ

2-2に続いての海の面だ。マップをよオく見ると、アレッ?と思う人もいるかもしれないな。実はこのエリアは、2-2とまったく同じものなんだ。

だから、エリアを越えるコツ自体は2-2といっしょなんだけれど、やっぱり問題になってくるのはその敵の数なんだ。ゲッソーは3匹タバになっておそってくるし、プクプクはのらりくらりとやってくるしでもう大変なのだ。

ファイアマリオになっていてもそれを考えるとかなりムズカシいと言えるね。Ⓑボタンでファイアボールを出しながら

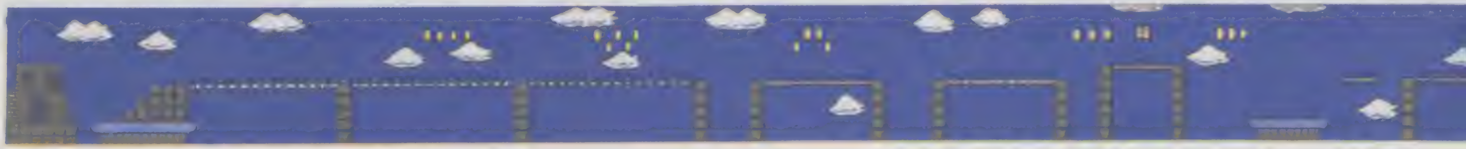




むずかしいんだ。
　低いところにいるときは、とくにプクプクに注意しなくてはいけないぞ。プクプクが見えた瞬間、もうマリオにあたっていたなんてことがよくあるからだ。こういうトコロにはあまり長いあいだ立ちどまらないほうがいいだろうね。
　短い3連の橋も同様だ。ここの場合は下からプクプクが当たってきて、マリオが落とされちゃうこともあるヨ。ここさえぬけてしまえば、あとは階段ブロックを残すのみとなるのダ。
　ワールド8はもう目の前！　さあ、ガンバッていこうじゃないか。ピーチ姫を求めて♬



プすべし！　それでOKだ。
　そこを越えたあとのもう1つのループは、さらにヤヤコシイぞ。
　まずはとにかく最上段にジャンプしよう。ぐるぐるまわるファイアバーに注意してね。そして細かくわかれているところまできたら、2つ目のすきまをまん中の段におりて左にもどろう。そして一番下の段までおりたら長いブロックのところまでいってまん中の段を通る。最後の短いブロックの最上段にジャンプしたらはじめのところと同じことをくり返し、最後の小さなすきまからポンポンッと最上段まで上がって長い通路をかけるんだよ。これでクッパまでたどりつけるぞ。



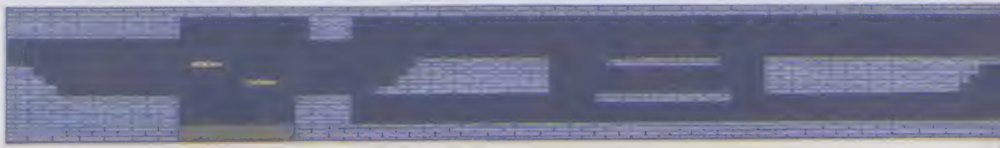
7-3 プクプクが飛びかう橋をうまく渡ろう！

このエリアも、ひき続いて2-3と同じマップになっている。橋の面だからクリアすること自体はさほどむずかしくないだろう。

ただし、下から飛んでくるプクプクには要注意だ。画面に4匹くらいはいっぺんに現れるので、かなりの判断力が必要になってくると思うヨ。

おまけにこのエリアの橋の上では、ノコノコやらパタパタがやってくるんだ。まァ、1匹ずつやってくるからやっつけること自体はむずかしくないだろうね。やっぱりプクプクをかわすことのほうが

7-4 ループの謎が今ここで解き明かされる！



このエリアは4-4と同じループ面だ。だんだんとややこしくなってくるのに注目してみてくれ。

初めの、大きな炎の池の上にうかんでいる鉄骨は、マリオが上に乗ったとたんに下に落ちるヤツだ。バブルとのタイミングをよく考えて渡らないとやられちゃうから気をつけてね。

そこを渡ると、いよいよループへ突入だ。まず初めは、そこから中央あたりまでの部分だよ。ここは障害物は何もないので、行くことは簡単なんだ。

まず初めの通路は一番下を通り、3段に別れたところでは、まん中の段を通るんだ。そして、最後に上の段までジャン



だいじょうぶさ。そこを越えたときに出て来るノコノコは、前もってジャンプをしてかわすようにしよう。背の高い土管やら、土管のあいだのカメやら、いろいろたくさん出て来るけれど、今までに学んで来たテクニックを使ってうまく切りぬけていこうね。

しばらく進むと、とっても大きな穴と、3連の土管があるけど、ここはかなり大変だぞ。まず、大きな穴は、Bボタンで加速した上でおもいっきりジャンプしないと越えられない。そしてソク！クリボーが3匹出てくる。その上土管からはパックンフラワー、土管の間には穴、ともうムチャクチャ。ここをクリアする↙

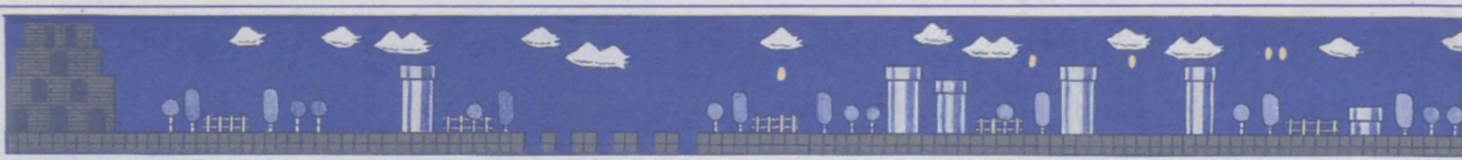
このあとの4エリア、つまりワールド8では今までと違い、途中でやられちゃうとエリアの初めからやり直しになっちゃうのだ。とくにこのエリアなんかは、すごく長いから、おしまいのほうでやられちゃうと悲しいからガンバッて。

あと、パワーアップターゲットも全体を通してかなり少なくなっているんで気をつけて欲しいな。ワールド8を通して、ファイアマリオでいけるぐらいのテクがないと、最後で手詰りになってしまうとが十分考えられるのだ。

このあとはカメ一族たちが総出演で、必死の攻防をくり広げることになる。そいつらをやっつけるのには、やっぱりファイアマリオのファイアボールで攻撃したい。1度やられてしまうと、もうとりかえしがつかなくなってしまうぞ。

ターゲットやコインはあまり気にせずに進んで行くこと。せっかくパワーアップしたものを、みすみす捨ててしまうことはないぞ。エリアをひとつひとつクリアしていくことだけを考えていこう。危険なところはできるだけさけたほうがいいぞ。旅の目的はピーチ姫を救い出してキノコ王国を助けることなのだから。

さあ、残すはあと3エリア！　コントローラを操作する手も思わず汗ばんじゃうネ！　気をひきしめて次のエリアにいざ！突入っ!!





8-1 超ロング!! タイムに注意の8-1だ!!

おっと！ 思わず2段にわたって掲載の8-1。とにかくなが～～いエリアなのだ。おまけに穴は多いし、敵はいっぱい出てくるしで、さすがにラストワールドだけのことはあるのだ。

まずいきなりやって来るのはメット。こいつをふんづけて、けとばしたらⒷボタンで加速してイッキに土管まで走ろう。はねかえってくるメットは必ずジャンプでかわそうね。

土管をこえると、小さな穴がいっぱいあいているけど、ここはⒷボタンで加速して走れば、下に落っこちはしないので



↗のはなみたいていのことではない。

実はその前にあるながーいブロックの中に、スターが隠れているので、それを取って無敵のマリオになってから走りぬけるのが一番なんだもんネ！

エリアの終りのほうまでいくと、またひろ～～くあいている穴があるけれど、ここを越えるのはほとんどウルテク横綱技なのだ。やはりⒷボタンで加速をつけて、ポーンとひとつだけのブロックに飛び移り、すぐにその上で、ジャンプをもう1度するんだ。たいていの人は、ここで落っこちて進めなくなってしまうという最大級の難関だヨ！ 何度も何度も練習して越えられるようにガンバロウ!!





後半にある大きな穴は、やはり、おもいっきりジャンプをしないと越えることができない。

ここではⒷボタンで加速すれば小さな穴には落ちないのを利用して、土管の前からジャンプをして小さな足場におり、続けてジャンプをするという8−1と同じワザをやって越えようネ。ただし、土管からはパックンフラワーが顔を出すし、穴のところに着地しちゃうと落っこちちゃうから注意、注意!

そこを過ぎるとまったまたキラーが攻撃してくるヨ。うまく上からふんづけて下に落としてしまおう。ゴール前の2段重ね大砲はとくに慎重に!!



うがいいゾ。

大きな城壁のところからエリアのおわりにかけては、やはりハンマーブロスが4匹待ちかまえている。ここには穴がないし、ブロックもぜんぜんないので、Ⓑボタンで加速して、ひたすら走って走って、走りぬけるんだ!! ハンマーブロスの前ではⒶボタンでおもいっきりジャンプするのを忘れずに! 平地にいるハンマーブロスは、相手にしない方が無難だもんね。手前にいるノコノコをけとばして、ぶつけてしまうのも有効だヨ。ファイアマリオなら、じりじりといけば楽勝なんだけどナ。

エリアの最後の階段ブロックも、かなりむずかしくなっているのダ。ちょっとでも気をぬくとスットン!と落ちてしまうヨ!! そこを越えれば、いよいよ最終エリア、ピーチ姫の捕えられている城に突入だ!!



8-2 プロ級テクが必要な最難関エリアだよ!!

この8-2は、スーパーマリオブラザーズ32面中で最大の難所だ。まずいきなり、ジュゲムとパタパタの2重攻撃にマリオがさらされる。その上目の前にある階段のようなブロック。パタパタは2匹だけかわせばいいんだけど、ジュゲムとトゲゾーはしつこくやってくるので、右に左にとうまくかわさなくてはダメだ。

ながいブロックと穴とパタパタの障害を越えたら、次はキラーの攻撃だ。2発いっしょにセマッてきたり、近くから撃ってきたりと多様な攻撃をくり返してくるぞ。



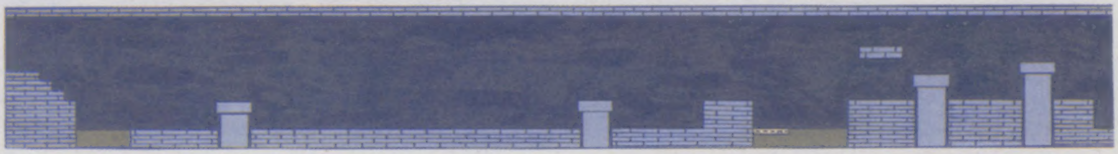
8-3 城内侵入!! ハンマーブロスとの攻防戦

ついにピーチ姫の捕われている城内に入ってきたぞ。たくさんあるレンガは、ブロックでなく城壁なのだ。

みんなマリオの防衛に出はらって行ったせいか敵の数自体は少ない。しかし、よりぬきの(?)ハンマーブロスが、鉄壁の守りを作っているから安心はできないぞ。心してかかろう。

2組の平行ブロックで出現するハンマーブロスに対しては、手前の障害物の上から最上段にジャンプして、イッキに進もう。ハンマーブロスが見えるところまで進んでおいて、確認しながらやったほ

8-4 最終面



エリアの謎を解き、ピーチ姫を救え!!

いよいよ最終面、8-4だ。このエリアもループ面になっていて、しかも5つのブロックから構成されているんだ。

ひとつひとつのブロックを進んでいくことは簡単だけれど、難問はどうやって次のエリアに進むかだ。残念だけれども、最後のこの謎だけはキミが見つけてほしい。このページに掲載されているのが、各ブロックごとに切ったマップなので、これを見てよぉく研究してほしい。カメ一族もほとんどの種類が総出演して出て来るヨ! キミのあらんかぎりの力をふりしぼっての健闘を、ファミマガは祈っているぞ!!

さて、これで32面の必勝法は終りだけれど、実は、この他にもスーパーマリオブラザーズにはたくさんの謎が隠されているのだ。1UPキノコだとか、隠された宝物庫、そしていろいろな不思議…。そのすべてを求めて、マリオを再び旅出たせよう!!

